

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
SUMBER DAYA ALAM BERBASIS *LECTORA INSPIRE*
PADA SISWA KELAS IV SD PUNDUNG
IMOGIRI BANTUL**

**Heni Suryaningsih
Wahyu Kurniawati, M.Pd.
Universitas PGRI Yogyakarta
E-mail: Suryaningsihheni8@gmail.com
Wahyu_nian@yahoo.co.id**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul dan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Pundung Imogiri Bantul pada semester genap. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul sebanyak 21 siswa. Prosedur pengembangan terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan produk akhir. Teknik dan pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang terdiri dari skor rata-rata dan persentase.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dengan skor 69 dengan kriteria *baik*. Ahli media menilai produk dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dengan skor 71 dalam kriteria *baik* dan aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor 31 dalam kriteria *baik*. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas diperoleh persentase 94% dalam kriteria *sangat baik* dan uji coba lapangan diperoleh persentase 94,28% dalam kriteria *sangat baik*. Hasil observasi uji coba terbatas diperoleh skor 24 tergolong dalam kriteria *baik*. Hasil observasi uji coba lapangan diperoleh skor 24 tergolong dalam kriteria *baik*. Hasil rata-rata dari nilai *pretest* 71,43 dengan persentase 71,43% dengan kriteria *cukup*. Sedangkan rata-rata dari nilai *posttest* 83,33 persentase 83,33% dengan kriteria *baik*. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* mudah digunakan dan sudah sesuai, sehingga sudah layak jika digunakan untuk mengajar kepada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul tentang materi Sumber Daya Alam.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, IPA.

Abstract

This research aimed to determine how the media development of Lectora Inspire based on nature learning subjects of IV grade at Pundung Elementary School Imogiri and to determine the students completeness on learning after using Lectora Inspire media-based on nature subjects of IV grade at Pundung Elementary School Imogiri.

This research was conducted at Pundung Elementary School Imogiri in the second semester. Subjects were 21 students. The procedures consisted of the development potential and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, limited testing, product revision, field trials, product revision, and the final product. Techniques and data collection used questionnaires, interview guidelines, observation guidelines, testing, and documentation. Data analysis technique used descriptive statistics consisted of the average score and percentage.

The results of this research indicated that the development of instructional media product was usable. This is shown by the results of expert assessment of the material with a score of 69 with good criteria. Experts rate this product media from the aspect of application design and visual communication with a score of 71 with good criteria and aspects of software engineering with a score of 31 with good criteria. Results of student

questionnaire responses limited testing obtained the percentage of 94% in the very good criteria and field trials obtained by percentage of 94.28% in the very good criteria. The results of observation limited trial pertained obtained a score of 24 with good criteria. The results of field trials on observations obtained a score of 24 belonging to good criteria. The average yield of the score of pretest 71.43 with a percentage of 71.43% with a sufficient criterion. While the average score of posttest 83,33 or 83.33% with good criteria. Based on the results of teachers' responses to learning media that *Lectora Inspire* based on learning media was easy to use and compliance, so that it has been worth if it was used for teaching in the fourth grade students at Pundung Elementary School Imogiri on natural resources material.

Keywords: Development, Learning Media, *Lectora Inspire*, Nature Science.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada perkembangan pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, baik prestasi yang berhubungan dengan akademik maupun non akademik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagai pendidik harus berani dan selalu mencoba untuk mendisain, membuat dan latihan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hujair AH Sanaky (2013:3) "media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar." Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Kadek Suartama (2010:54) "komputer sebagai salah satu prodek teknologi dinilai dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran."

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Pundung Imogiri Bantul, di sekolah ini sudah terdapat fasilitas-fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran seperti adanya ruang perpustakaan dan ruang komputer. Namun, pada kenyataannya bahwa dalam proses pembelajaran fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal, khususnya pada pembelajaran IPA.

Media kini sudah banyak sekali dijadikan sebagai basis pembelajaran, karena terbukti media dapat melengkapi dan mendukung kegiatan interaksi pendidik dalam

pembelajaran. Salah satunya yaitu *Lectora Inspire*. Muhammad Mas'ud (2014:1) "mengungkapkan *Lectora Inspire* merupakan program efektif dalam membuat media pembelajaran." Pentingnya media *Lectora Inspire* dalam rangka membantu proses pembelajaran ini karena pada dasarnya merupakan proses komunikasi.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* merupakan hal yang menarik dan perlu dikembangkan saat ini. Selain itu, guru-guru di SD Pundung Imogiri Bantul juga belum begitu mengenal dan mengetahui tentang adanya media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, kebanyakan dari guru yang sudah mengenal multimedia hanya menggunakan media berbasis *powerpoint* ketika menggunakan komputer dalam proses pembelajarannya dan kurang adanya variasi dalam media pembelajaran dengan menggunakan komputer. Oleh karena itu, peneliti akan mengadakan pengembangan tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul".

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif materi sumber daya alam berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif materi sumber daya alam berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif materi sumber daya alam berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul?

4. Bagaimana aktivitas siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif materi sumber daya alam berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul?
5. Bagaimana ketuntasan belajar siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*?

MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam dunia pendidikan di Sekolah Dasar, khususnya bagi siswa yaitu siswa dapat belajar IPA dengan mudah, bagi guru yaitu mempermudah dalam pembelajaran IPA, bagi sekolah yaitu Memperoleh gambaran terkait pemanfaatan teknologi dan bagi Peneliti yaitu mendapatkan pengalaman lapangan yang dijadikan bekal untuk mengajar kelak.

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pengantara atau pengantar. Menurut Azhar Arsyad (2011:2-3) "media adalah bagian yang tidakterpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya." Sejalan dengan hal tersebut, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:8) "mengemukakan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna."

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah, seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan alat penjelas.

B. *Lectora Inspire*

Muhammad Mas'ud (2014:1) menyatakan *Lectora inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e-learning yang

dkembangkan oleh Trivantis Corperation. *Lectora Inspire* mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D.Laodermilk di Cincinnati, Ohi, Amerika tahun 1999. Pada tahun 2011, *Lectora* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *E-Learning* inovatif. *Authoring Tool*, tool presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau intansi d dunia memilih *Lectora*.

Muhammad Mas'ud (2014:2) menyebutkan beberapa keunggulan dari *Lectora Inspire* dibandingkan dengan yang lainnya, yaitu :

- a. *Lectora* dapat digunkan untuk membuat *Website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- b. Fitur-fitur yang disediakan *Letora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- c. Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
- d. Template *lectora* cukup lengkap.
- e. *Lectora* sangat memungkinkan pnggunanya untuk mengkonversi presentasi *Microsoft Powerpont* ke konten *e-learning*.
- f. Konten yang dkembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti *HTMLS*, *single file executable (.exe)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORMM* dan *AICC*.

C. Pembelajaran IPA di SD

Menurut Samatowa (2010:5) pembelajaran IPA untuk anak sekolah dasar diperlukan kesempatan untuk berlatih keterampilan keterampilan proses IPA dan yang perlu dimodifikasi sesuai dengan perkmbangan kognitifnya. Dalam pembelajaran IPAdi SD, seorang guru harus menggunakan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Keterampilan proses adalah prlakuan yang diterapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada pembentukan keterampilan untuk memperoleh suatu pengetahuan, kemudian mengkomunikasika perolehanya.

Menurut Frunk (Rustaman, 2010:10) Keterampilan proses terdiri dari keterampilan

proses dasar dan keterampilan proses terpadu, ikadijabarkan sebagai berikut:

a. Keterampilan proses dasar terdiri dari:

- 1) Pengamatan,
- 2) Pengklasifikasian,
- 3) Pengukuran,
- 4) Pengomunikasian,
- 5) Memprediksi.

b. Keterampilan proses terpadu terdiri dari:

menentukan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan dan melakukan eksperimen.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bawa pembelajaran IPA di SD harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Anak usia sekolah dasar lebih diajarkan untuk menguasai keterampilan proses dasar pada pembelajaran IPA yaitu observasi, Klasifikasi, Komunikasi, pengukuran, dan prediksi. Keterampilan dasar akan memneri bekal kepada anak untuk menguasai keterampilan proses terpadu. Misalnya siswa mengamati dan mengurutkan proses terjadinya hujan. Dengan begitu siswa dapat mengetahui alur proses terjadinya hujan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

D. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Syamsu Yusuf (2013) mengemukakan bahwa fase atau usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar. Dilihat dari aspek perkembangan kognitif, menurut Piaget (Syamsu Yusuf, 2013:61) masa ini berada pada tahap operasi konkret, yang ditandai dengan kemampuan (1) mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama; (2) menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan; dan (3) memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalamnya.

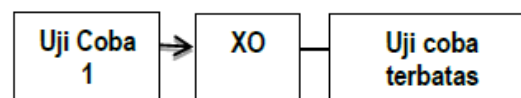
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang disebut R & D (*Research and Development*), yang merupakan jenis

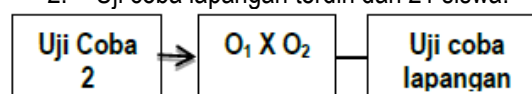
penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul. Peserta didik yang terlibat sebagai subjek penelitian terdiri atas dua bagian yaitu:

1. Uji coba terbatas terdiri dari 7 siswa.



2. Uji coba lapangan terdiri dari 21 siswa.



X : *Treatment* berupa penerapan media pembelajaran interaktif dengan *Lectora Inspire*
 O : Observasi/hasil dari penerapan media pembelajaran interaktif dengan *Lectora Inspire*
 O2 : *Post-test* (Sumber: Sugiyono, 2013:435)

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016 pada bulan Agustus-September 2015. Prosedur penelitian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul dengan melalui tahap yaitu Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, uji coba produk, revisi produk, produk akhir. (Sugiyono, 2013:314). Data dan cara pengambilan data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1: Jenis, Teknik, dan Instrumen Pengumpulan Data

Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
Validitas media	Angket validasi	Lembar validasi
Aktivitas siswa	Oservasi	Lembar observasi
Respon siswa	Angket respon siswa	Lembar angke respon siswa
Respon guru	Wawancara	Pedoman wawancara
Hasil belajar siswa	Tes	Lembar soal tes untuk siswa

Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati, (2012: 180) PAP adalah penilaian dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan patokan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kriteria nilai yang dijadikan batas valid dari media *Lectora Inspire* yang dikembangkan adalah B atau baik. Prosedur mengubah skor menjadi nilai berdasarkan PAP adalah:

1) Menghitung \bar{x} ideal dan SD ideal

Rumus yang digunakan adalah:

Ideal = 60% x kemungkinan skor tertinggi

SD ideal = $\frac{1}{4}$ dari \bar{x} ideal

Berdasarkan rumus di atas, maka perhitungannya adalah:

Skor tertinggi = 5

\bar{x} ideal = 60% x kemungkinan skor tertinggi
 = 60% x 5
 = 3

SD ideal = $\frac{1}{4}$ dari \bar{x} ideal
 = $\frac{1}{4}$ x 3
 = 0,75

2) Membuat tabel konversi nilai yang diadaptasi dari Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 182). Dalam penelitian ini menggunakan skala 5 dengan nilai A sebagai nilai tertinggi dan nilai E sebagai nilai terendah.

Tabel 2: Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Rumus	Perhitungan	Hasil	Interval	Kriteria
$\bar{x} + 1,50$ Sdi	3+1,50 (0,75)	4,125	> 4,13	Sangat baik
$\bar{x} + 0,50$ Sdi	3+0,05 (0,75)	3,375	3,38-4,12	Baik
$\bar{x} - 0,50$ Sdi	3-0,05 (0,75)	2,625	2,63-3,37	Cukup
$\bar{x} - 1,50$ Sdi	3-1,50 (0,75)	1,875	1,88-2,62	Kurang
			<1,87	Sangat Kurang

Untuk menghitung tingkat ketuntasan seluruh peserta didik, harus dicari terlebih dahulu skor rata-ratanya.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

\bar{x} : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah nilai seluruh peserta didik

N : jumlah peserta didik

Nilai persentase keseluruhan = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Selanjutnya nilai persentase yang didapat, kemudian dapat diubah dalam bentuk nilai. Dalam mengubah nilai persentase mengacu pada konversi persentase 5 menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2012: 184).

Tabel 3: Konversi Persentase Ketuntasan Belajar Menjadi Data Kualitatif

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85 – 100	A	Sangat baik
75 – 84	B	Baik
60 – 74	C	Cukup
40 – 59	D	Kurang
0– 39	E	Sangat Kurang

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Kevalidan Media Ditinjau dari Ahli

Data validitas produk diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Ahli media yaitu orang yang ahli dalam bidang media khususnya ahli dalam program *Lectora Inspire*. Sedangkan ahli materi yaitu orang yang ahli dalam bidang IPA khususnya dalam pembelajaran IPA SD kelas IV.

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Tabel 4: Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Mata Pelajaran IPA

Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
Materi	69	4.05	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* memiliki kriteria *baik*.

2. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Tabel 5: Rekapitulasi Penilaian Ahli Media *Lectora Inspire*

Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
Aspek Desain Aplikasi dan komunikasi visual	71	3.38	Baik
Aspek Perangkat lunak	31	3,87	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* aspek desain aplikasi dan komunikasi visual dan aspek perangkat lunak pemrograman memiliki kriteria *baik*. Ada saran dari ahli media untuk rekayasa perangkat lunak, untuk mengubah tata letak menu agar tidak menghalangi materi.

B. Hasil Respon Siswa Terhadap Media

Berdasarkan angket respon siswa dengan media pembelajaran IPA Kelas IV selama uji coba terbatas dengan keseluruhan skor dengan jumlah 66 dari jumlah maksimal 70 maka diperoleh persentase 94% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria yang *sangat baik*. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa selama uji coba lapangan dengan keseluruhan skor dengan jumlah 198 dari jumlah maksimal 210 maka diperoleh persentase 94,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria yang *sangat baik* yaitu media yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara guru pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, guru mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan mudah untuk digunakan dan dioperasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Hasil Observasi Pelaksanaan Uji Coba

Hasil keefektifan media pembelajaran dilihat dari observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Tabel 6: Rekapitulasi Hasil Observasi Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan

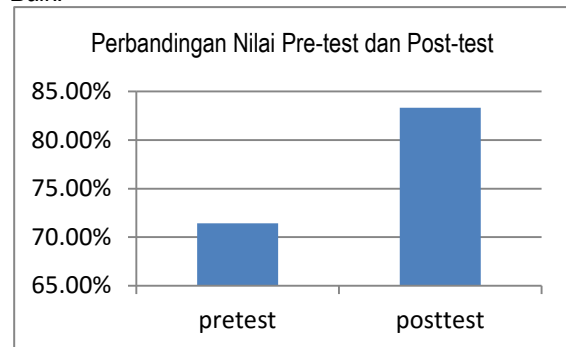
Aspek	Skor	Rerata	Kriteria
Hasil Observasi Uji Coba Terbatas	24	3,42	Baik
Hasil Observasi Uji Coba Lapangan	24	3,42	Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan uji coba terbatas dan uji coba lapangan memiliki kriteria *baik*.

D. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada uji coba lapangan hasil belajar siswa yang diukur dengan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa hasil

yang diperoleh meningkat dari 71,43 % dengan kriteria *cukup*. Menjadi 83,33 % dengan kriteria *Baik*.



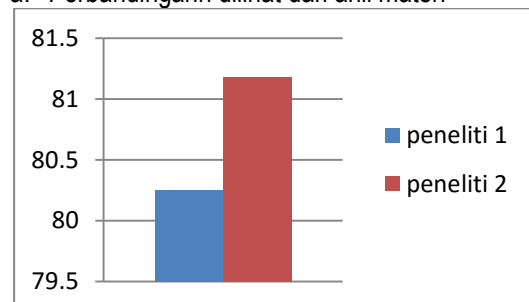
Gambar 1. Diagram perbandingan nilai pre-test dan post-test

Berdasarkan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, ketuntasan belajar siswa meningkat dan media tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran.

D. Perbandingan dengan Penelitian yang Relevan

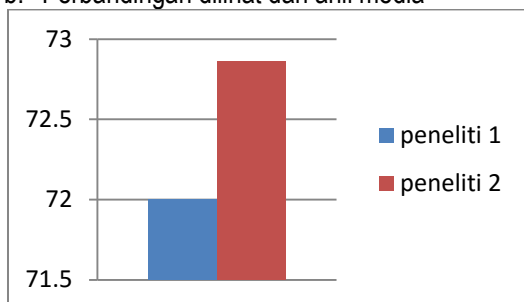
Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Ali Fakhruddin dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul "Pengembangan Media *Fun Learning* berbasis multimedia dengan memanfaatkan *Lectora* untuk Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD Bunayya Semarang". Didapat uji ahli materi sebesar 80.25% dan uji ahli media sebesar 72%. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis *Lectora Inspire* pada siswa kelas IV SD Pundung Imogiri Bantul Bantul" didapat rata-rata hasil dari ahli materi 4,05 dengan persentase 81,18%, dan rata-rata dari ahli media 3,38 dan 3,37 dengan rata-rata persentase dari keduanya yaitu 72,86%. Berdasarkan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa *Lectora Inspire* layak untuk dijadikan media pembelajara di Sekolah Dasar. Hasil perbandingan penelitian yang relevan dengan yang peneliti lakukan sebagai berikut.

a. Perbandingann dilihat dari ahli materi



Gambar 2: Diagram batang perbandingan persentase peneliti I dan peneliti II dilihat dari ahli materi

b. Perbandingan dilihat dari ahli media



KESIMPULAN

1. Berdasarkan validasi ahli materi terhadap kualitas media, skor total yang diperoleh 69 dengan rata-rata 4,05 dan berkriteria *baik*, validasi ahli media terhadap kualitas media, skor total yang diperoleh dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual adalah 71 dengan rata-rata 3,38 dan berkriteria *baik*. Sedangkan skor total yang diperoleh ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak adalah 31 dengan rata-rata 3,87 dan berkriteria *baik*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berkriteria “baik” dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil rata-rata dari nilai *pretest* 71,43 dengan presentase 71,43% dengan kriteria *cukup*. Sedangkan rata-rata dari nilai *posttest* 83,33 dengan presentase 83,33% dengan kriteria *baik*, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* nilai siswa meningkat dilihat dari hasil persentase *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan dari 71,43% menjadi 83,33 %. Hasil respon siswa terhadap media pada uji coba terbatas keseluruhan skor dengan jumlah 46 maka hasil presentase dari jumlah maksimal 50 adalah 92% dengan kriteria *sangat baik*. Sedangkan hasil respon siswa terhadap media pada uji coba terbatas dengan keseluruhan skor dengan jumlah 66 maka hasil persentase dari jumlah maksimal 70 adalah 94% dengan kriteria *sangat baik*. Uji coba lapangan keseluruhan skor dengan jumlah 198 maka hasil presentase dari jumlah maksimal 210 adalah 94,28% dengan kriteria *sangat baik*. Hasil observasi pada uji coba terbatas skor total yang diperoleh 24 dengan rata-rata 3,34 dan berkriteria *baik*. Sedangkan hasil observasi uji coba lapangan skor total yang diperoleh 24 dengan rata-rata 3,34 dan

berkriteria *baik*. Hasil dari ketuntasan belajar, respon siswa dan observasi aktivitas siswa tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berkriteria “baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fakhrudin, Ali. 2008. “Pengembangan Media Fun Learning Berbasis Multimedia dengan Memanfaatkan Lectora untuk Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD Bunayya Semarang”. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Semarang: Volume 3, ISSN : 2337-3253, (<http://jurnal+ISSN+pendidikan+>, diunduh 30 April 2016).
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Izzaty, Rita Eka dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Mulyanto, Aunur Rofiq. 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembina Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sunarti dan Selly Rahmawati. 2012. *Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP, dan SMA*. Yogyakarta: Andi Offset.

Usman, Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.

Yusuf, Syamsu dan Nani M.Sugandhi. 2012. "Perkembangan Peserta Didik". Jakarta: Rajawali Pers.